

**PENERAPAN INFORMASI VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN GAYA  
SWISS STYLE SEBAGAI PENDUKUNG SINEMATOGRAFI DALAM  
PENCiptaan PROGRAM ACARA MAGAZINE “IKNOW!”  
EPISODE *DRONE SELFIE***

**Cahyo Subekti  
1410056432**

Jurusan Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
[cahyo.subekti.17@gmail.com](mailto:cahyo.subekti.17@gmail.com)

**ABSTRAK**

Program televisi “iKnow!” adalah sebuah program *magazine show* yang memiliki tema teknologi dengan memfokuskan pembahasan pada sebuah produk di setiap episodenya. Episode pada produksi kali ini adalah episode *Drone Selfie*. Adapun alasan dipilihnya episode ini karena merupakan sebuah teknologi terbaru bagi para penggemar *selfie*. *Drone selfie* merupakan sebuah teknologi dalam dunia fotografi dan videografi untuk ber-*selfie* dengan menggunakan sebuah mesin terbang tanpa awak dengan dilengkapi kamera.

Informasi-informasi terbaru dari dunia teknologi diwujudkan melalui 4 macam rubrik yaitu “iKnow! Update”, “iKnow! Review”, “iKnow! Tutorial” dan “iKnow! Tips” dalam format *magazine show* dengan penerapan gaya *Swiss Style* sebagai pendukung sinematografi. Program televisi audiovisual dengan judul Penerapan Informasi Visual Dengan Menggunakan Gaya *Swiss Style* Sebagai Pendukung Sinematografi Dalam Penciptaan Program Acara *Magazine “iKnow!”* Episode *Drone Selfie* berkonsepkan dengan karakteristik bersih dan sederhana dengan memanfaatkan ruang negatif agar objek menjadi point of interest bagi penonton. Bertujuan untuk memberikan tayangan secara informatif dan menghibur tentang dunia teknologi saat ini.

**Kata Kunci : Program Televisi *Magazine Show*, *Drone Selfie*, *Swiss Style***

**A. PENDAHULUAN**

Masa saat ini, teknologi terus mengalami perkembangan. Perkembangan teknologi ditandai dengan alat serta fitur yang semakin

canggih sehingga mempermudah kegiatan manusia. Dengan sifat dan kegunaannya, secara langsung maupun tidak langsung manusia sangat membutuhkan teknologi dalam

kegiatannya. Salah satu kebutuhan alat teknologi dalam kegiatan sehari-hari adalah komputer dan *mobile gadget*.

Perkembangan teknologi saat ini memiliki pengaruh dan manfaat untuk masyarakat. Hal ini membuat kebutuhan masyarakat modern akan teknologi terbaru menjadi semakin tinggi, terlebih dengan banyaknya inovasi produk komputer dan gadget untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Beberapa masyarakat masih kurang paham akan fungsi teknologi sehingga hanya sekedar membeli dan mengikuti *trend*. Maka dari itu perlu adanya pembahasan secara mendetail tentang perkembangan *mobile gadget* agar masyarakat lebih selektif dalam memilih produk teknologi sesuai dengan kebutuhannya. Sementara itu, dengan perkembangan dan penemuan revolusioner, teknologi secara terus menerus akan membuat daya konsumtif masyarakat tidak terbendung tanpa adanya filter.

Pada saat ini, kebanyakan masyarakat memilih media televisi karena mudah dan bersifat gratis (*free to air*) menjadikan televisi

sebagai media efektif untuk menampilkan informasi dan fungsi teknologi melalui program acara televisi. Salah satu program acara yang akan dibuat adalah *Magazine Show "iKnow!"*. *Magazine show* dipilih karena penyampaian informasi dari *genre* program ini ringan namun mendalam dan lebih menekankan pada aspek menarik suatu informasi mengenai perkembangan teknologi, komputer dan *mobile gadget*. Pemilihan judul "*iKnow!*" berasal dari kata bahasa Inggris yaitu "*I*" dan "*Know*". Penulisan judul "*iKnow!*" disambung mengikuti nama produk teknologi dari *brand Apple*. "*iKnow!*" jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah saya tau. Dari arti kata inilah, program ini memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada penonton untuk hal pengetahuan terutama dalam hal teknologi komputer dan *mobile gadget*.

Ide penciptaan karya ini berawal dari kesukaan terhadap tren perkembangan teknologi. Bagi masyarakat awam yang gemar mengikuti perkembangan teknologi, maka dibutuhkan sebuah media untuk

menjadi acuan guna sekadar mencari informasi atau memperluas wawasan mengenai perkembangan teknologi. Program ini berisi rubrik seputar informasi teknologi dengan menyajikan tayangan lebih menarik dan memiliki informasi secara lengkap dan mendalam melalui media audio-visual. Pada program ini akan disampaikan melalui empat rubrik utama yaitu “iKnow! Update”, “iKnow! Review”, “Tekno Tips” dan “iKnow! Tutorial”.

Episode *Drone Selfie* menjadi pilihan utama untuk dibuat menjadi karya tugas akhir pada penciptaan program acara ini. Episode ini dipilih karena tren foto *selfie* ataupun video saat ini dilakukan menggunakan sebuah teknologi *drone*. Hadirnya bermacam-macam bentuk *drone selfie* saat ini menjadikan alasan untuk mengulas salah satu *drone* agar menjadi rekomendasi kepada penonton.

Untuk penyajiannya, program *magazine* ini akan menggunakan gaya *swiss style*. *Style* desain ini lebih disukai karena lebih mengutamakan kesederhanaan, tanpa tambahan ornamen, bersih dan lebih

memanfaatkan ruang negatif dalam desainnya. Penggunaan gaya *swiss style* ini bertujuan untuk meningkatkan informasi visual terhadap isi konten yang akan disajikan melalui teknik pengambilan gambar sinematografi. Oleh karena itu, penyesuaian *grid*, jenis *font* dan tata letak menjadi hal terpenting agar memiliki komposisi tepat dan estetik. Program ini memiliki konsep dari aspek “*mise en scene*”-nya sarat akan nuansa futuristik dan modern.

## B. *MAGAZINE SHOW*

*Magazine show* adalah format acara televisi yang mempunyai format menyerupai majalah (media cetak), serta di dalamnya terdiri dari berbagai macam rubrik dan tema yang disajikan dalam reportase aktual atau *timeless* sesuai dengan minat dan tendensi dari target penonton.

*Magazine* adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam atau dengan kata lain *magazine* adalah feature dengan durasi yang panjang. (Morrisan, 2008:221)

Sajian program *magazine* diantarkan oleh satu atau dua *host*

(penyaji) yang sekaligus menjadi *link* (penghubung) antara rubrik yang satu dengan rubrik lainnya. Penyaji akan lebih bagus kalau dipilih dengan syarat mengenal bidang bahasan.

Program *magazine* bukan siaran berita. Oleh karena itu, gaya sajian, penampilan dan kostum penyaji juga perlu menyesuaikan dengan spesifikasi program itu. (Wibowo, 2009 : 122).

Karena formatnya menyerupai majalah, maka teknik penyutradaraan untuk *magazine show* juga mengikuti gaya teknis penulisan berita tulis. Artinya, kalau dalam media cetak, sebuah berita dilaporkan dalam bentuk tulisan, maka dalam *magazine show*, sebuah berita dilaporkan dalam bentuk tulisan dan gambar.

ornamen, bersih dan lebih memanfaatkan ruang negatif dalam desainnya.

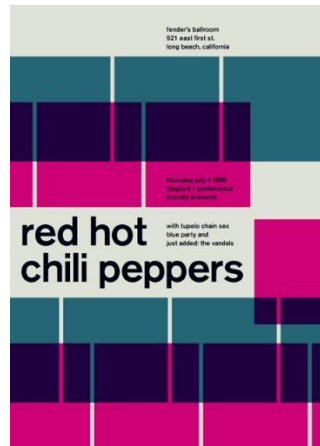
*International Typographic Style a graphic design style emphasizing cleanliness, readability and objectivity developed in Switzerland in the 1950s. Specifics of the style are a preference for black and white photography, asymmetric layouts, use of a grid system, sans serif typefaces and flush let, ragged right text.* (Nanhee Kim, 2015)

Fokus utama dari *Swiss Design* adalah penggunaan *grid*, tipografi *sans-serif*, hirarki konten dan tata letak bersih. Desain *Swiss* mengkombinasikan sebuah tampilan besar namun ditampilkan secara sederhana dengan tipografi minim.

### C. SWISS STYLE

*Swiss Style* atau *International Typographic Style* merupakan gaya desain berasal dari Swiss pada tahun 1950-an adalah dasar dari banyak perkembangan *Style* desain grafis pada abad ke-20. *Style* desain ini lebih disukai karena lebih mengutamakan kesederhanaan, tanpa tambahan





Gambar 1. Contoh desain *Swiss Style*  
(Sumber : <https://www.swissted.com>)

Ditinjau dari karakteristiknya dalam *swiss style* mempunyai beberapa unsur atau elemen untuk menjadi ciri khas, antara lain : memanfaatkan ruang negatif, bersih dan sederhana, lebih sering menggunakan *font* Sans Serif dan layout asimetris. Bersih dan sederhana yang dimaksud adalah tidak menggunakan elemen-elemen tambahan yang tidak berhubungan dengan isi konten. Penggunaan *font Sans Serif* memberikan kesan modern, kontemporer dan efisien.

*Layout* asimetris dalam hal keseimbangan visual digunakan agar memberi kesan adanya *movement/gerakan* sehingga lebih dinamis dan tidak statis/kaku (Rustan, 2009 : 82).

Dalam meningkatkan informasi visual, penggunaan gaya *swiss style*

dapat menggunakan teknik kolase dan montase, menggabungkan unsur fotografi dan tipografi serta menggunakan warna dengan kontras tinggi. Penggunaan teknik ini dapat diterapkan dalam konsep sinematografi dalam pengambilan gambar terhadap suatu objek.

*To enhance communication, Matter used the following design techniques: used collage and montage, integrated photography and typography, used extreme contrast of scale.* (Nanhee Kim, 2015)

#### D. SINEMATOGRAFI

Tayangan audio-visual seperti program televisi tidak terlepas dari aspek sinematografi. Aspek sinematografi sendiri sangat penting untuk mendukung suatu program acara, sinematografi bisa dikatakan sebagai gambar pencerita. Sinematografi merupakan ilmu memfilmka yang berasal dari teknik fotografi untuk menciptakan rangkaian gambar bergerak.

Proses pengambilan gambar dalam program ini menggunakan multi-camera dengan dibagi menjadi dua

tahap, yaitu tahap produksi *host* di studio dan *stock shot* di luar studio. Lalu kedua ialah tahap pengambilan gambar di luar studio sesuai dengan masing-masing episode. Selain itu, membuat *stock shot* sangat diperlukan untuk variasi atas objek saat direkam.

Penggunaan multi-camera dalam produksi nonfiksi akan membantu mata penonton untuk menikmati acara secara dinamis dan tidak membosankan. (Naratama, 2013 : 135)

Teknik pengambilan gambar dapat dibuat menarik dengan mempertimbangkan *mise en scene*, *tonalitas*, *framing*, komposisi, pergerakan kamera serta durasi sehingga menjadikan sebuah tontonan menarik dan tidak membosankan.

#### 1) *Mise en scene*

Segala hal yang terletak di depan kamera akan diambil gambarnya. (Pratista, 2008, 61). Jadi *mise en scene* merupakan sesuatu hal terpenting dan terlihat di dalam kamera. Aspek utama dalam *mise en scene* terdiri dari setting/latar, tata rias dan kostum, pencahayaan dan pergerakan pemain.

#### 2) Komposisi

Komposisi merupakan suatu kesatuan gambar serasi secara keseluruhan sehingga menjadi sangat penting pada sebuah tayangan program acara televisi.

Elemen-elemen untuk membentuk komposisi terdiri dari beberapa hal yaitu garis, bentuk, massa dan gerakan. Elemen-elemen tersebut digunakan untuk membentuk komposisi dengan bahasa *universal*, bisa menggerakkan respon emosional yang sama pada hampir setiap penonton. (Mascelli, 2010 : 390).

#### 3) *Framing*

*Framing* sangatlah penting karena *framing* akan memberikan persepsi dan rasa berbeda dari penonton terhadap suatu *shot*/gambar yang dilihatnya di dalam layar kaca. Adapun aspek *framing* terhadap gambar menjadi empat unsur utama yaitu bentuk dan dimensi *frame*, ruang *offscreen* dan *onscreen*, sudut, kemiringan, tinggi dan jarak terhadap objek serta pergerakan *frame*. (Pratista, 2008 : 100).



#### 4) *Angle*

*Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*. (Mascelli, 2010 : 1). Pemilihan *angle* akan memberikan *shot* terbaik dan dapat menambah visualisasi dramatik. Sebuah *angle* dapat mempengaruhi emosi penonton, dalam *angle* kamera, *shot-shot* ditampilkan agar dapat bersifat objektif, subjektif ataupun sudut pandangan seseorang.

#### 5) Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera umumnya berfungsi untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera ini juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi. Pergerakan kamera harusnya bervariasi agar penonton bisa menikmati gambar yang disajikan. Kamera sangat memungkinkan untuk bergerak bebas, pergerakan tentunya mempengaruhi sudut, kemiringan.

Pergerakan secara teknis sebenarnya variasinya tidak terhitung, namun secara umum dapat dikelompokkan menjadi

empat yaitu *pan*, *tilt*, *tracking*, *crane shot*. Teknik-teknik tersebut tidak dibatasi hanya pada sebuah gerak saja, namun juga dapat dikombinasikan satu sama lain. (Pratista, 2008 : 109).

#### 6) Tonalitas

Tonalitas adalah tingkat kekuatan cahaya agar dapat mempengaruhi warna dari subjek-subjek yang dikenai cahaya. Sebuah film dapat diproduksi hitam-putih serta bisa pula berwarna, dengan pilihan warna yang dapat diatur sesuai tuntutan estetik. Setiap pembuat film mampu mengontrol kualitas visual ini dengan memanipulasi stok filmnya, pengaturan diafragma, serta bermacam prosedur lainnya. (Pratista, 2008 : 91).

### E. KONSEP PENCIPTAAN

Konsep program “iKnow!” adalah sebuah program televisi untuk memberikan informasi dan edukasi ke penonton tentang segala hal tentang seputar teknologi masa kini. Untuk penyajiannya, program *magazine* ini akan menggunakan gaya *swiss style*. *Style* desain ini lebih disukai karena lebih mengutamakan kesederhanaan, tanpa tambahan ornamen, bersih dan

lebih memanfaatkan ruang negatif dalam desainnya.

### 1. Konsep Penyutradaraan

Pembahasan dalam *magazine show* “iKnow!” bertema teknologi masa kini. Setiap topik atau rubrik akan dibuat semenarik mungkin. iKnow! terdiri dari 4 rubrik pada tiap episodenya memiliki garis besar bahasan tema tentang teknologi dalam bentuk liputan dan tutorial. Program ini pun akan diantarkan oleh satu orang *host* komunikatif. *Host* dalam program “iKnow!” ini sekaligus berperan menjadi pemeran di beberapa rubrik.

Format *magazine show* tidak jauh berbeda dengan majalah pada umumnya, yaitu memiliki rubrikasi atau pembagian rubrik pada setiap tayangan. Penamaan tiap rubrik pada program ini disesuaikan dengan konten yang akan dijelaskan. Pemilihan tema dari setiap episode disesuaikan dengan konsep program dilakukan oleh sutradara, sesuai dengan pembahasan yang sedang *happening* di masyarakat. Isi dari setiap rubriknya diperoleh dari referensi situs internet, majalah, *blog*,

situs berita, serta wawancara dengan masyarakat dan lain sebagainya.

Struktur pada program *magazine show* “iKnow!” terdiri dari empat segmen dan empat rubrik. Berita terbaru mengenai perkembangan teknologi minggu ini disesuaikan dengan rubrik “iKnow! Update”. Rubrik kedua berisi informasi mengenai *gadget* terbaru pun diberi nama rubrik “iKnow! Review”. Berbicara mengenai tips, rubrik ketiga diberi nama “iKnow! Tips”. Dan rubrik terakhir diberi nama “iKnow! Tutorial” dikarenakan rubrik itu berisi tutorial/intruksional tentang teknologi.

Durasi per segmennya adalah enam menit tidak termasuk *commercial break*. Setiap segmen diawali dengan *bumper-in* menggunakan efek grafis. Setelah *bumper-in*, maka *host* memberikan pengantar dan pembahasan singkat mengenai isi rubrik yang akan diinformasikan, dilanjutkan dengan menjelaskan isi setiap rubrik. Ada juga *opening* segmen atau rubrik akan langsung dibuka dengan informasi oleh *host*. Bentuk *setting set* studio adalah sebuah *base camp* dengan konsep ruang tamu,



dimana *host* akan menyampaikan informasi dengan santai. Selanjutnya, *host* akan memberikan pengantar untuk segmen berikutnya dan ditutup dengan *bumper out*.

Program ini akan dibawa oleh satu orang *host* yang komunikatif, kasual, santai, dan ekspresif. *Host* dalam program “iKnow!” ini sekaligus berperan menjadi *link* atau penghubung tiap rubriknya untuk penyampai informasi.

## 2. Konsep Sinematografi

Konsep sinematografi pada program *magazine show* “iKnow!” sangat bervariasi. Penggunaan rasio 16:9 akan digunakan pada konsep rasio gambar yaitu untuk kepentingan dari estetika gambar. Konsep sinematografi pada program ini didukung dengan menerapkan gaya *Swiss Style*. Gaya *swiss style* memiliki karakteristik bersih dan sederhana dengan memanfaatkan ruang negatif agar objek menjadi *point of interest* bagi penonton. Pemanfaatan ruang negatif dalam konsep sinematografi pada program ini yaitu dengan menciptakan komposisi

pergerakan kamera, dimensi *framing*, *shot size* dan tonalitas.

Konsep *swiss style* memiliki pergerakan gambar-gambar yang dinamis tidak statis serta asimetris. Hal itu bertujuan agar penonton dapat dibantu dengan informasi melalui visual yang menarik dan tidak jenuh dikarenakan dimaksimalkannya aspek keindahan di dalam visualnya dengan gambar-gambar dinamis dengan banyak pergerakan kamera sesuai dengan gaya *swiss style*.

*Host* bertugas sebagai pengantar atau penyampai informasi setiap rubrik. Untuk *shot size* pada *host* di studio semua rubrik adalah sama, yaitu *Medium Long Shot* (MCU) dan adanya pemotongan atau pergantian gambar seperti *Full Shot* (FS), *Close Up* (CU), dan *Medium Shot* (MS). *Blocking* gambar *host* atau kedua *host* pun sama, yaitu berada di tengah layar untuk semua segmen atau rubrik.

## 3. Konsep Pencahayaan

Penataan cahaya dalam program ini harus baik khususnya di tahapan produksi studio untuk *host* program. Program ini akan memaksimalkan

penggunaan cahaya di studio agar dapat membentuk dimensi dengan baik. Penggunaan lampu LED pada studio sudah cukup memaksimalkan kebutuhan cahaya. Konsep *Three Point Lighting* menjadi dasar teknis untuk mengatur *Fill Light*, *Key Light* dan *Backlight* agar menciptakan dimensi dengan baik.

#### 4. Konsep Penataan Artistik

Pengaplikasian desain *swiss style* terletak di beberapa properti yang digunakan di dalam studio dengan material warna dalam sebuah *setting*. Desain minimalis dan penggunaan sedikit properti akan disesuaikan dengan konsep gaya *swiss style*.



Gambar 2. Contoh *setting* artistik dengan gaya *swiss style*  
(Sumber : <https://www.parkett-design.com>)

Tata artistik juga memiliki aspek selain *setting* atau dekorasi, grafis dan properti, tetapi juga

menyangkut *make up* dan *wardrobe*. *Make up* dan *wardrobe* dalam program ini menggunakan *make up corrective* dan *wardrobe casual*.



Gambar 3. Contoh referensi wardrobe host wanita  
(Sumber : <https://www.amazon.it>)

Secara keseluruhan, program *magazine show* “iKnow!” ini menggunakan gaya *swiss style*. *Style* desain ini lebih disukai karena lebih mengutamakan kesederhanaan, tanpa tambahan ornamen, bersih dan lebih memanfaatkan ruang negatif dalam desainnya. Fokus utama dari *Swiss Design* adalah penggunaan *grid*, tipografi *sans-serif*, hirarki konten dan tata letak bersih. Desain *Swiss* mengkombinasikan sebuah tampilan besar namun ditampilkan secara sederhana dengan tipografi minim.



Gambar 4. Contoh bentuk *font* Sans Serif  
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)

Penggunaan gaya *swiss style* ini bertujuan untuk meningkatkan informasi visual terhadap isi konten untuk disajikan pada setiap segmennya. Oleh karena itu, penyesuaian grid, jenis *font* dan tata letak menjadi hal terpenting agar memiliki komposisi tepat dan estetis.

## 5. Konsep *Editing*

Konsep *editing* pada program *magazine* “iKnow!” menggunakan *editing continuity* sesuai dengan urutan kejadian. Dalam program ini akan lebih banyak menekankan pada penataan gambar sesuai dengan kebutuhan utama penyampaian isi konten dengan meletakkan *shot* detail dan grafis sebagai penegas informasi dan memberi latar musik dengan beat

sedang-cepat pada bagian-bagian tertentu.

Penggunaan *font Sans Serif* memberikan kesan modern, kontemporer dan efisien juga akan digunakan pada konsep *editing* program *magazine* “iKnow!”. Penerapan konsep tersebut untuk menghindari kesan *feature*, berita membosankan dan monoton. Maka untuk menghindari program monoton, dapat menggunakan teknik *cutting on beat*, penggunaan *split screen*, kolase *screen*, grafis animasi untuk *bumper* yang menarik dan transisi *swipe* agar dapat mendukung keseluruhan *editing* program *magazine* “iKnow!” pada saat pasca-produksi. Teknik ini pun menyesuaikan tempo dan irama musik. Hal itu bertujuan agar penonton tertarik untuk mengikuti setiap isi dari rubrik.

## F. DESAIN PRODUKSI

1. Kategori Program : Non-cerita
2. Jenis Televisi : Televisi Swasta Nasional
3. Tema Program : Teknologi Masa Kini

4. Format Program : review sebuah produk hingga tips-tips menarik dan bermanfaat bagi para penonton.
5. Judul Program : iKnow!
6. Sinopsis Program : Program “iKnow!” adalah program *magazine show* berdurasi 30 menit yang memberikan informasi rekomendasi hal-hal menarik dan unik baik berupa *gadget*, komputer dan segala teknologi elektronik masa kini. Secara garis besar, tema besar seluruh episode adalah teknologi masa kini. Diwujudkan melalui hal-hal menarik dan terbaru untuk direkomendasikan kepada penonton.
7. Isi Program : Program “iKnow!” adalah program *magazine show* bertemakan teknologi masa kini yang membahas informasi rekomendasi hal-hal menarik dan unik baik berupa *gadget*, computer dan teknologi *ter-update* lainnya. Selain informasi terupdate, program ini akan menyajikan informasi berupa
8. Tujuan Program : Menciptakan program yang akan membantu penonton untuk mengetahui perkembangan teknologi masa kini.
9. Judul Episode : *Drone Selfie*
10. Sinopsis Episode : Episode *Drone Selfie* pada program iKnow! akan membahas sebuah teknologi terbaru dari dunia fotografi. Saat ini terdapat sebuah teknologi *drone* untuk dapat mengambil gambar dari udara. *Drone* ini berbeda dengan *drone* lainnya karena memiliki ukuran sangat kecil dan mudah dibawa kemana-mana dibandingkan *drone* pada umumnya.
11. Durasi : 30 menit
12. Hari Penayangan : Seminggu Sekali (Sabtu)
13. Pukul : 14.00 – 14.30 WIB

14. Kategori Produksi : membuat, memperbaiki serta merawat perangkat teknologi Studio dan *Outdoor* masa kini.
15. Sasaran Audien :  
14 tahun ke atas (sasaran usia),  
Kelas menengah atas (sasaran ekonomi), *User Interface* (sasaran psikologis)
16. Rubrik :  
a. iKnow! Update adalah rubrik yang menghadirkan informasi dan liputan mengenai teknologi terbaru yang belum diketahui oleh penonton. Berita-berita terkini yang di hadirkan meliputi perangkat *gadget* keluaran terbaru, software terbaru, dll.  
b. iKnow! Review adalah rubrik yang menginformasikan spesifikasi perangkat teknologi terbaru dengan menilai kelebihan dan kekurangan serta harga sebuah perangkat.  
c. iKnow! Tutorial adalah rubrik yang berisi tutorial atau (*DIY*) *do it yourself* yang dapat di praktekkan langsung oleh penonton. Rubrik ini lebih mengajarkan kepada pononton tentang bagaimana cara
- d. iKnow! Tips adalah rubrik yang memberikan informasi mengenai *tips and trick* untuk mempermudah penggunaan perangkat. Selain itu, di rubric ini juga memberikan pengetahuan dasar-dasar sistem perangkat teknologi.
17. Pengisi Acara  
*Host* dipilih dengan karakteristik yang santai dan berwibawa serta memahami tentang dasar teknologi. *Host* adalah seorang wanita berpenampilan menarik berusia 18 – 25 tahun. *Host* juga harus berpenampilan menarik, ekspresif, komunikatif dan *cameragenic*.

18. *Treatment*Tabel 1. *Treatment Program “iKnow!” Episode Drone Selfie*

No	Segmen	Materi	Durasi
1	#1	<i>Opening Billboard &amp; ID Program</i>	30”
2		<i>Opening Host</i>	1’
3		Rubrik ‘ <i>iKnow! Update</i> ’ - Berita Tentang Oppo F7 - Berita Tentang Laptop ASUS - Berita Tentang Google Home Mini - Berita Tentang Mouse Logitech - Berita Tentang Drone Tello - Berita Tentang Samsung S9	3’
4		<i>Host Closing Segmen</i>	1’
5		<i>Bumper Out</i>	5”
1	#2	<i>Bumper In</i>	5”
2		<i>Host Opening Segmen</i>	30”
3		Rubrik ‘ <i>iKnow! Review</i> ’ - Memperkenalkan Produk Drone “Tello” - Proses <i>Unboxing Drone</i> “Tello” - Menjelaskan Spesifikasi Drone “Tello” - Membandingkan Dengan Drone Lain	3’30”
4		<i>Host Closing Segmen</i>	1’
5		<i>Bumper Out</i>	5”
1	#3	<i>Bumper In</i>	5”
2		<i>Host Opening Segmen</i>	30”
3		Rubrik ‘ <i>iKnow! Tutorial</i> ’ - Menyiapkan Drone “Tello” - Mendownload Aplikasi “Tello” - Menerbangkan Drone Di Dalam Ruangan - Menerbangkan Drone Diluar Ruangan - Mencoba Beberapa Fitur Drone	4’



		- Melihatkan Hasil Gambar <i>Drone</i>	
4		<i>Host Closing</i> Segmen	1'
5		<i>Bumper Out</i>	5"
1	#4	<i>Bumper In</i>	5"
2		<i>Host Opening</i> Segmen	30"
3		Rubrik ' <i>iKnow! Tips</i> ' - Menjelaskan Tips Pengisian Baterai <i>Drone</i> - Menjelaskan Tempat Penyimpanan <i>Drone</i> - Menjelaskan Cara Perawatan <i>Drone</i>	2'30"
4		<i>Host Closing</i> Program	1'
		<b>Credit Title</b>	30"

## G. PENERAPAN GAYA SWISS STYLE

kamera, dimensi *framing*, *shot size* dan tonalitas.

### 1. Penerapan Sinematografi

#### Dalam

Pergerakan kamera yang dinamis (tidak statis) dengan komposisi asimetris tidak akan membuat penonton merasa bosan, dikarenakan adanya perubahan *shot size* gambar yang berubah-ubah. Penggunaan *focal length* menciptakan dimensi pada *frame* sehingga penonton dapat lebih fokus terhadap objek yang sedang ditampilkan.

Pada program *iKnow!*, konsep sinematografi sangat berperan penting sebagai pendukung dalam penyampaian informasi visual. Konsep sinematografi pada program ini didukung dengan menerapkan gaya *Swiss Style*. Gaya *swiss style* memiliki karakteristik bersih dan sederhana dengan memanfaatkan ruang negatif agar objek menjadi *point of interest* bagi penonton. Pemanfaatan ruang negatif dalam konsep sinematografi pada program ini yaitu dengan menciptakan komposisi pergerakan



Gambar 5. *Screenshot shot* penerapan *shot size*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)



Gambar 6. *Screenshot shot* penerapan *focal length*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)



Gambar 7. *Screenshot shot* penerapan pergerakan kamera  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)

## 2. Penggunaan *Motion Graphic*

*Motion graphic design* adalah sebuah sub bagian dari multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi

video melalui animasi atau teknik perfilman, contohnya adalah *tipografi kinetic* dan garis-garis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film atau *opening sequence* untuk serial TV, pengganti *real setting* artistik dalam beberapa program atau film, juga animasi web-based, bahkan hingga logo 3D pada stasiun televisi dalam sebuah saluran TV. *Motion graphic* dalam program “iKnow!” ini diterapkan dalam elemen grafis seperti *Opening Billboard (OBB)*, *Bumper in - out*, *Bumper id rubrik* dan *Lower Third*.



Gambar 8. *Screenshot shot lower third*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)

*Opening* program televisi *magazine show* “iKnow!” dimulai dengan *Opening Billboard (OBB)* dengan durasi 30 detik. *Opening Billboard (OBB)* dalam program ini menggambarkan informasi apa saja yang akan dihadirkan dalam program

*magazine show* serta rubrik yang ada. Informasi dalam *OBB* ini berupa cuplikan dari adegan *host* dan cuplikan materi rubrik.



Gambar 9. *Screenshot OBB* program iKnow!  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)

*Bumper in - out* program “iKnow!” memiliki durasi lima detik.

*Bumper in - out* digunakan untuk memulai dan mengakhiri masing-masing segmen untuk menuju *commercial break*. *Bumper in - out* pada program ini menggunakan potongan dari *motion graphic* pada bagian terakhir dari *opening billboard (OBB)*.

Bumper identitas rubrik dibuat berbeda dengan tampilan *OBB* atau pun *bumper in - out* program. Bumper identitas rubrik masing-masing rubrik dibuat berbeda-beda dari segi warna identitas rubrik dan warna latar belakang bumper. Bumper identitas rubrik ini memiliki durasi hanya 5 detik setelah bumper in. Pemberian nama-nama rubrik layaknya majalah cetak dengan tujuan agar penonton mengetahui masing-masing bahasan rubrik.



Gambar 10. *Screenshot Bumper Id* pada setiap rubrik  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)

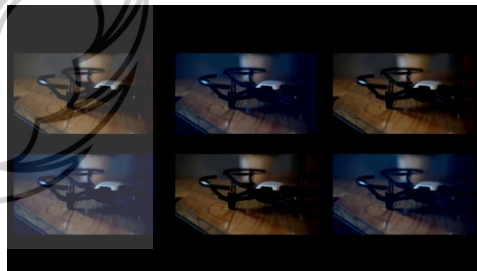
### 3. Penggunaan Repetisi dan Kolase

Program acara televisi sering kali menggunakan pengulangan (repetisi), pengulangan tidak hanya dalam kuantitas namun juga dalam meniru dan

meng-copy objek-objek yang sudah ada. Pengulangan dilakukan juga dengan memberikan sebuah pemaknaan ulang kepada objek. Repetisi atau pengulangan pada program ini digunakan dalam variasi visual melalui *editing* pada *shot host* ataupun *shot footage*.



Gambar 11. *Screenshot* penggunaan Repetisi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)



Gambar 12. *Screenshot* penggunaan Repetisi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)



Gambar 13. *Screenshot* penggunaan Kolase  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Cahyo Subekti)



Penggunaan teknik kolase gambar, yaitu menggabungkan lebih dari satu gambar sehingga menjadi sebuah kesatuan utuh. Program “iKnow!” banyak menerapkan kolase gambar sebagai variasi visual. Tujuannya selain gambar menjadi variatif dan ekspresif, tetapi juga dapat mempersingkat durasi sehingga informasi menjadi lebih efektif dalam permasalahan durasi program.

## H. KESIMPULAN

Program *magazine show* “iKnow!” merupakan terobosan awal dalam pembuatan program acara televisi yang menghibur, informatif, dan edukatif mengenai dunia teknologi. Program *magazine show* “iKnow!” ini diproduksi dengan menerapkan gaya *swiss style* pada teknik sinematografi. Penerapan ini bukan hanya pada visual semata, namun merupakan sebuah penerapan yang melewati proses penyesuaian konsep, tema program, tujuan program serta target *audience*.

Sebagai sutradara dalam program televisi *magazine show* “iKnow!”, banyak hal yang menjadi catatan mengenai proses produksi program

program *magazine show* ini. Pengemasan dengan gaya *swiss style* pada teknik sinematografi menjadi sebuah poin menarik bagi program *magazine show* “iKnow!” karena memberikan kesan modern dan penyajian informasi secara mendalam meskipun dengan tampilan yang sederhana dan bersih.

Diharapkan selain dapat memberikan informasi, juga dapat menjadi suatu bentuk penyajian program acara baru yang menarik, berkarakter, dan tersampaikan kepada penonton agar merasa lebih dekat dan tertarik dengan informasi yang disampaikan. Penggunaan gaya *swiss style* ini dapat memberikan peningkatan informasi visual pada objek yang diberikan kepada penonton. Diharapkan program “iKnow!” dapat merangsang munculnya program-program sejenis yang lebih baik lagi.

## I. DAFTAR PUSTAKA

Kim, Nanhee. n.d. *History of Graphic Design Chapter 18*.  
<http://history.kimnanhee.com/wp->

[content/uploads/2015/08/GD\\_History\\_Chapter18\\_Class.pdf](content/uploads/2015/08/GD_History_Chapter18_Class.pdf)

(diakses 20 Juni 2018).

Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C's Cinematography*, terjemahan H. Misbach Yusa Biran. Jakarta : Fakultas Film dan Televisi IKJ.

Morrison. 2008. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya.

Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta : PT. Grasindo.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.

Wibowo, Fred. 1997. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta : Grasindo.

Gambar Referensi *Setting*, <https://www.parkett-design.com> (diakses pada 20 Desember 2017)

Gambar Referensi *Font Sans Serif*, <https://id.pinterest.com> (diakses pada 20 Desember 2017)

Gambar Referensi *Wardrobe*, <https://www.amazon.it> (diakses pada 20 Desember 2017)

## J. DAFTAR WEBSITE

Gambar *Swiss Style Design*, <https://www.swissted.com> (diakses pada 20 Desember 2017)